

무대 「스텔라 포춘 룰렛!」

월드 세팅	세션 형식	권장 설정
자유	듀엣(트와일라잇 전)	특별히 없음

룰렛이 바쁘게 돌아가는 소리가 울려퍼지는 도박판.

일확천금의 진검승부를 꿈꿔보신 적 있으십니까? 지금 도전하세요!

확률은 누구에게나 공평하다고요!

개요

듀엣 형식용 범용 무대입니다.

한 판 승부에 목숨이 오가는 거대한 카지노를 배경으로, 운 그 자체 혹은 운에 대한 사람들의 강한 갈망이 실체화되어 트와일라잇으로 등장합니다. 확률이 제게만 공평하지 않은 것 같은데요…?

☆ 참고 사항

- 주사위 운에 크게 의지하는 무대 세팅입니다. 주사위를 다시 굴리는 스킬이 있다면 기믹이 쉽게 파훼됩니다.
- 이동이 자주 사용되지 않기에, 이동 스킬을 채용한 스텔라나이즈의 경우 플라워 스탠드의 이동 효과를 무대의 액션 루틴에서 자신의 주사위 1회 리롤으로 변경할 것을 권장합니다.
- 세트 루틴의 명칭과 묘사는 타짜에서 인용했습니다. 자유롭게 수정해주세요.
- 액션 루틴은 번호 순서대로 블랙잭, 친치로, 홀짝, 슬롯머신, 바카라, 러시아 룰렛을 상정하고 작성했습니다.

☆ 스텔라 배틀 개시의 시

공중에 뜬 동전이 마지막에 비추는 것은 언제나 앞면 혹은 뒷면.

검을 들어 한순간의 기적을 잡아내라.

자, 열려라. 판가름과 희비 교차의 무대.

■ 세트 루틴

라운드 1 세트	
명칭	첫 번째 원칙
묘사	확실하지 않으면 승부를 걸지 말 것.
효과	이 라운드 동안 행해지는 모든 【공격 판정】의 주사위 수에 +1개 한다.

라운드 2 세트	
명칭	두 번째 원칙
묘사	이 세상에 안전한 도박판은 없다.
효과	이 라운드 동안 브링거, 시스, 적수의 방어력을 - 1 한다.

라운드 3 세트	
명칭	마지막 원칙
묘사	이곳에는 영원한 친구도 원수도 없다.
효과	이 라운드 동안 무대의 액션 루틴에 설정된 승부의 모든 결과를 두 배로 적용한다.

이후의 라운드에서는 라운드 3세트를 반복한다.

■ 액션 루틴

No. 1	
명칭	하이-리스크, 하이-리턴
묘사	많은 것을 걸어야 보다 많은 것을 얻을 수 있다.

효과	1. 브링거는 [주사위 2개]를 굴린다. 여기서 주사위 눈의 합이 12가 되었다면 브링거와 시스 중 내구력이 더 낮은 쪽의 내구력을 [현재 라운드 수×3]만큼 회복한다. 2. 브링거는 주사위 눈의 합이 12가 되거나 12를 초과할 때까지 [주사위 1개]를 굴린다. 3. 2의 순서를 진행해 눈의 합이 12가 되었다면 아무 일도 일어나지 않는다. 4. 눈의 합이 12를 초과했다면 브링거와 시스 중 내구력이 더 높은 쪽에게 【공격 판정: 주사위 7개】를 행한다.
----	--

No. 2	
명칭	허무보다는 지옥을 택해라
묘사	운명을 건 주사위가 부딪히고 굴러가며 눈을 바꿔간다.
효과	1. 브링거와 적수는 [주사위 3개]를 굴린다. 2. 다음의 족보에 따라 승부를 정한다. 눈의 합이 높을수록 높은 패로 취급한다. a. 세 주사위의 눈이 모두 같음. b. 세 주사위의 눈이 이어짐. c. 두 주사위의 눈이 같음. d. abc에 해당되지 않음. 3. 브링거가 승리한 경우, 【차지 판정: 주사위 [현재 라운드 수]개】를 행한다. 4. 적수가 승리하거나 무승부의 경우, 브링거는 세트 주사위를 [현재 라운드 수]개 버린다. 버릴 세트 주사위가 없다면 [부족한 주사위 개수]점의 피해를 받는다.

No. 3	
명칭	궁지에 몰린 쥐는 고양이를 문다
묘사	지금의 당신은 쥐? 고양이? 어느 쪽일까?
효과	1. 브링거는 전조 단계에서 [주사위 1개]를 굴린다. 2. 이 효과가 실행되는 시점에서 1의 순서에서 나온 눈이 홀수라면 홀수 번호의 가든에, 짝수라면 짝수 번호의 가든에 있는 캐릭터 전원에게 【공격 판정: 주사위 6개】를 행한다.

No. 4	
명칭	승리와 패배는 숫자 하나 차이
묘사	아주 사소한 획 하나가, 지금 운명의 판을 가른다.
효과	1. 브링거는 전조 단계에서 [주사위 1개]를 굴린다. 2. 이 효과가 실행되는 시점에서 브링거가 1의 순서에서 나온 눈과 같은 번호의 가든에 있다면 원하는 스킬의 세트 주사위를 즉시 1개 차지한다.

	3. 2의 순서가 실행되지 않은 경우, 브링거와 시스 중 내구력이 더 높은 쪽은 [1의 순서에서 나온 주사위 눈]점의 피해를 입는다.
--	--

No. 5	
명칭	도박사의 오류
묘사	확률은 정말로 누구에게나 공평하다. 결과가 공평하지 않을 뿐.
효과	1. 브링거와 적수는 [주사위 2개]를 굴린다. 2. 다음의 규칙에 따라 승부를 정한다. a. 두 주사위의 눈을 합해 9에 가까운 쪽이 승리한다. b. 10의 자리 수는 무시한다. ($10 > 0$, $11 > 1$, $12 > 2$) 3. 브링거가 승리하거나 무승부의 경우 아무 일도 일어나지 않는다. 4. 적수가 승리한 경우, 시스에게 【공격 판정: 주사위 6개】를 행한다.

No. 6	
명칭	목숨을 건 진검승부
묘사	당신이 가진 것 중 가장 가치있는 것을 걸지 않고서는 올인을 외칠 수 없는 법!
효과	1. 브링거는 선공과 후공을 정한다. 2. 적수와 브링거는 순서대로 [주사위 1개]를 굴린다. 3. 적수가 먼저 6의 눈을 냈다면 적수에게 【공격 판정: 주사위 6개】를 행하고, 브링거가 먼저 6의 눈을 냈다면 브링거에게 【공격 판정: 주사위 10개】를 행한다. 4. 6의 눈이 나올 때까지 2-3의 순서를 3회 반복한다. 마지막까지 6의 눈을 낸 사람이 없다면 자동으로 후공이 6을 낸 것으로 취급한다.

클리어 기념 훈장 [행운의 기사]